

УДК 314.7-331

[https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-14\(28\)-408-417](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-14(28)-408-417)

Калашник Дмитро Сергійович вчитель фізичної культури Добропільського НВК№7, здобувач освіти, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, провулок Руставелі, 7, м. Харків, 61000, тел.: (066)536-75-74, <https://orcid.org/0000-0003-0271-806X>

Суровов Олексій Анатолійович, кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри теорії та методики фізичного виховання, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, провулок Руставелі, 7, м. Харків, 61000, тел.: (050)692-58-71, <https://orcid.org/0000-0002-7521-9854>

Христенко Дмитро Олександрович викладач кафедри теорії та методики фізичного виховання, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, провулок Руставелі, 7, м. Харків, 61000, тел.: (099)952-41-86, <https://orcid.org/0000-0002-2858-2116>

ДОСЛІДЖЕННЯ РІВНЯ РОЗВИТКУ ТА ЗНАЧУЩІСТЬ ДІЯЛЬНОСТІ УКРАЇНСЬКИХ КІБЕРГРАВЦІВ В СВІТОВОМУ КІБЕРСПОРТІ

Анотація. В статі проаналізовано сучасний стан світової індустрії кіберспорту та визначені основні закономірності її розвитку протягом 2002-2020 рр. Досліджено роль кіберспорту в сучасному українському суспільстві, а також встановлено рівень його поточного розвитку. З'ясовано місце вітчизняного кіберспорту у світовому кіберсередовищі. Ідентифіковані основні проблеми розвитку українського кіберспорту та проаналізовані інструменти досягнення перспективних планів його динамічного становлення.

Відмічено, що навколо кіберспорту формуються певні співтовариства, й, наприклад, геймерське співтовариство на сьогоднішній день є однією з найбільших субкультур, що динамічно розвиваються. Цьому сприяє той факт, що комунікація та взаємодія між представниками цих спільнот, завдяки специфіці кіберспорту та тому факту, що сам процес гри відбувається в мережі Інтернет, відбувається безпосередньо під час гри та незалежно від розташування конкретного гравця. Усередині цієї субкультури формується власні сленгові особливості мови, цінності, переконання, що дозволяє вважати геймерів повноцінною соціальною групою.



З іншого боку, досліджуючи соціальні трансформації під дією кіберспорту, фахівці, відповідаючи на чотири основні питання: «який тип людей грають у відеоігри», «які соціально-демографічні характеристики геймерів», «які люди не грають у відеоігри» і «в яку за стилем ігри грають», Marko Marelić приходить до висновку, що мова йде про більш широке соціальне явище – ігрову культуру, яка виходить за рамки концепції ігрової субкультури. Серед аргументів на користь даного висновку слід вказати те, що реклама ігрової індустрії пішла шляхом захоплення якомога більшого сегменту ринку, внаслідок чого не кожна людина, яка споживає контент відеоігор автоматично належить до ігрової субкультури. І, за твердженнями автора, ігрова культура, яку називають цифровою молодіжною культурою (Вагнер, 2006), є частиною загальної культури сучасного технологічно просунутого та високо глобалізованого світу.

Переходячи, безпосередньо, до аналізу закономірностей розвитку світового та українського кіберспорту, зупинимось в-першу чергу на динаміці таких показників, як загальна сума призового фонду світових кібертурнірів та загальна кількість активних кібергравців в світі.

Ключові слова: кібергравці, кіберспорт, кібертурнір, поступальний розвиток.

Kalashnyk Dmytro Serhiyovych teacher of physical culture of Dobropilsky Secondary School No. 7, student of education, Communal Institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy" of the Kharkiv Regional Council, Rustaveli lane, 7, Kharkiv, 61000, tel.: (066)536-75-74, <https://orcid.org/0000-0003-0271-806X>

Surovov Oleksiy Anatoliyovych Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer of the Department of Theory and Methodology of Physical Education, Communal Institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy" of the Kharkiv Regional Council, Rustaveli lane, 7, Kharkiv, 61000, tel.: (050) 692-58-71, <https://orcid.org/0000-0002-7521-9854>

Khristenko Dmytro Oleksandrovyh teacher of the Department of Theory and Methodology of Physical Education, Communal Institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy" of the Kharkiv Regional Council, Rustaveli lane, 7, Kharkiv, 61000, tel.: (099) 952-41-86, <https://orcid.org/0000-0002-2858-2116>

STUDY OF THE LEVEL OF DEVELOPMENT AND SIGNIFICANCE OF UKRAINIAN ESPORTS PLAYERS IN THE WORLD ESPORTS

Abstract. The article analyses the current state of the global esports industry and identifies the main patterns of its development in 2002-2020. The role of esports

in modern Ukrainian society is studied, and the level of its current development is determined. The place of domestic esports in the global cyber environment is determined. The main problems of the development of Ukrainian esports are identified and the tools for achieving long-term plans for its dynamic development are analysed.

It is noted that certain communities are formed around eSports, and, for example, the gaming community is currently one of the largest dynamically developing subcultures. This is facilitated by the fact that communication and interaction between representatives of these communities, due to the specifics of eSports and the fact that the game itself takes place on the Internet, takes place directly during the game and regardless of the location of a particular player. Within this subculture, its own slang features of language, values, and beliefs are formed, which allows gamers to be considered a full-fledged social group.

On the other hand, researching social transformations under the influence of eSports, experts, answering four main questions: "what type of people play video games", "what are the socio-demographic characteristics of gamers", "which people do not play video games" and "what kind of style of playing games", Marko Marelić concludes that it is a question of a wider social phenomenon - gaming culture, which goes beyond the concept of gaming subculture. Among the arguments in favor of this conclusion, it should be noted that the advertising of the gaming industry has followed the path of capturing as large a segment of the market as possible, as a result of which not every person who consumes video game content automatically belongs to the gaming subculture. And, according to the author, game culture, which is called digital youth culture (Wagner, 2006), is part of the general culture of the modern technologically advanced and highly globalized world.

Moving directly to the analysis of the patterns of development of global and Ukrainian e-sports, we will first of all focus on the dynamics of such indicators as the total prize fund of global e-tournaments and the total number of active e-players in the world.

Keywords: cyber players, e-sports, cyber tournament, progressive development.

Постановка проблеми. Українські кіберспортсмени вже давно знані особистості світового масштабу в кіберсередовищі, які почали успішно виступати на міжнародному рівні ще з початку двохтисячних років, проте жодного офіційного статусу у власній державі вони не мали. Так, лише у 2020 році в Україні, а саме сьомого вересня, кіберспорт визнано офіційним видом спорту поряд з футболом, баскетболом, тенісом, плаванням та іншими традиційним видами спорту. Саме ця подія визначила якісно новий етап розвитку кіберспорту в Україні. Створення Української Професійної Кіберспортивної Асоціації (UPEA) відкриває нові можливості для розвитку



сучасної екосистеми кіберспорту в нашій державі, вільного пересування кіберспортсменів світом та дозволяє сподіватись на синергетичний ефект цього процесу для всієї вітчизняної економіки. Тому з метою ефективного становлення кіберспорту, визначеного стратегією його розвитку в Україні на 2020-2025 роки, необхідно дослідити роль та місце вітчизняних кібергравців в світовому кіберспорті та сформуванню найбільш оперативні заходи по імплементації запропонованих стратегічних завдань. Це й обумовило мету запропонованого дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Кіберспорт на думку науковців, яку ми повністю поділяємо, є явищем наступного, глибшого етапу цифровізації, коли з банального впровадження нових технологій вона перетворюється на певне культурне явище, змінюючи поведінку великої кількості людей. Комп'ютерні технології, які розроблялися для виконання серйозних, робочих завдань, відразу після появи почали виконувати й розважальні функції. Вчені впевнені, що розвиток цифрових технологій спричинив трансформацію всіх, зокрема й соціокультурних сфер життя, ставши основою формування у молодого покоління нового виду дозвілля – комп'ютерних ігор.

Мета статті - проаналізувати сучасний стан світової індустрії кіберспорту та визначені основні закономірності її розвитку протягом 2002-2020 рр.

Виклад основного матеріалу. Не зважаючи на те, що поняття ігрової культури зазвичай сприймається однобічно, як розвага для молоді, на думку Mareli Marko воно містить кілька рівнів складності, економічних аспектів, представлення в засобах масової інформації та його символічного прояву.

Вивчаючи соціокультурні особливості кіберспорту, фахівці загострюють увагу на єдиній позиції, що на тепер склалась у науці, згідно з якою вплив комп'ютерного спорту на моральні установки суспільства мають стійку тенденцію до збільшення, виступаючи одним із факторів формування соціальної дійсності та громадянської моралі.

Дійсно, навколо кіберспорту формуються певні співтовариства, й, наприклад, геймерське співтовариство на сьогоднішній день є однією з найбільших субкультур, що динамічно розвиваються. Цьому сприяє той факт, що комунікація та взаємодія між представниками цих спільнот, завдяки специфіці кіберспорту та тому факту, що сам процес гри відбувається в мережі Інтернет, відбувається безпосередньо під час гри та незалежно від розташування конкретного гравця. Усередині цієї субкультури формується власні сленгові особливості мови, цінності, переконання, що дозволяє вважати геймерів повноцінною соціальною групою.

З іншого боку, досліджуючи соціальні трансформації під дією кіберспорту, фахівці, відповідаючи на чотири основні питання: «який тип

людей грають у відеоігри», «які соціально-демографічні характеристики геймерів», «які люди не грають у відеоігри» і «в яку за стилем ігри грають», Marko Marelić приходить до висновку, що мова йде про більш широке соціальне явище – ігрову культуру, яка виходить за рамки концепції ігрової субкультури. Серед аргументів на користь даного висновку слід вказати те, що реклама ігрової індустрії пішла шляхом захоплення якомога більшого сегменту ринку, внаслідок чого не кожна людина, яка споживає контент відеоігор автоматично належить до ігрової субкультури. І, за твердженнями автора, ігрова культура, яку називають цифровою молодіжною культурою (Вагнер, 2006), є частиною загальної культури сучасного технологічно просунутого та високо глобалізованого світу .

Переходячи, безпосередньо, до аналізу закономірностей розвитку світового та українського кіберспорту, зупинимось в-першу чергу на динаміці таких показників, як загальна сума призового фонду світових кібертурнірів та загальна кількість активних кібергравців в світі. Саме дані показники дозволяють сформуванню загального враження про тенденції становлення кіберспорту в світі та особливостей його розвитку. Так, чисельність спортсменів обумовлює його становлення як спорту (без спортсменів будь-якого спорту не існує), в свою чергу, загальна сума призових зумовлює привабливість конкретного спорту для аудиторії (спонсори не приходять в спорт, який не має перспектив в плані нарощення аудиторії, а отже збільшення обсягів рекламних контрактів).

Отже, на основі даних зображених на рисунку 1, справедливо зауважити, що протягом 2002-2020 рр. спостерігалось декілька аномальних змін. Так, перший злам позитивної тенденції зростання загальної суми призового фонду світових кібертурнірів спостерігається у 2009 р., коли після критичного мінімального зростання досліджуваного показника у 2008 р (зростання порівняно до 2007 р. склало 1%), відбулось його зменшення аж на 44% (3,3 млн. дол США). Ця закономірність обумовлена світовою фінансовою кризою, яка розпочалася у 2007 р., а її негативні наслідки найбільше відчувались у 2008-2009 рр. Для світового кіберспорту це появилось у скороченні інвестиційних ресурсів та значних фінансових втрат основних бізнес партнерів. У той же час, зауважимо, що кількість кіберспортсменів в цей період постійно збільшувалась, так протягом 2007-2009 рр. темп приросту даного показника складав в середньому 5%.

Кардинально інша тенденція спостерігається протягом наступного зламу позитивної динаміки розвитку кіберспорту у 2019-2020 рр. Так, в наслідок пандемії Covid-19 майже в двічі зменшився обсяг призового фонду світових кібертурнірів та на 12% скоротилась чисельність кіберспортсменів. Якщо скорочення призового фонду кібертурнірів пояснюється суто економічною складовою, а саме фінансовою неспроможністю інвесторів



підтримувати дані заходи, то негативна тенденція з кількістю активних кіберспортсменів пов'язано з фізичними можливостями людини, яка в період пандемії не спроможна здійснювати активну діяльність. Проте, якщо вести розмову про загальні тенденції розвитку світового кіберспорту, то вбудовується чіткий тренд до його активного розвитку з більше ніж 40% щорічним зростанням середнього призового фонду кібертурнірів та 30% примноженням кількості кіберспортсменів.

Фокусуючись на дослідженні показників характеристики світових кібертурнірів, зауважимо, що загальна кількість кібертурнірів починаючи з 2002 р. (80 турнірів) неодмінно зростала, досягнувши у 2015 р. значення у 5258 одиниць. Наступні п'ять років (2016-2020 рр.) спостерігалась коливальна тенденція чисельності турнірів, проте їх кількість не зменшувалась до рівня у 4690 одиниць. У той же час, починаючи з 2012 р. та до 2019 р. середній призовий фонд кібертурнірів неодмінно зростав. Найсуттєвіше зростання, більше ніж у два рази (на 60%), припадає на 2016 р., коли середній обсяг призового фонду одного кібертурніру складав більше ніж 20 тис. дол США.

Таким чином, справедливо зробити висновок, що протягом 2015-2020 рр. кількість кіберспортивних турнірів знайшла своє стабільне значення в проміжку між 6700-5700 одиниць, а середнє значення призових, якщо б не пандемія Covid-19, неодмінно збільшувалось. Зазначена закономірність свідчить про збільшення якості турнірів та набрання тенденції стабілізації кількості турнірів з підвищенням їх якості та обсягів призових фондів. Це є неодмінно позитивною тенденцією, яка сприяє покращенню якості змагань, підвищенню рівня їх престижності та, відповідно, зростанню професіоналізму учасників.

Переходячи до аналізу українських кіберспортсменів та їх місця у світовому кіберспорті, зупинимось в першу чергу, на таких показниках, як кількість українських кібергравців та їх частка у світовому масштабі. Так, якщо чисельність кіберспортсменів демонструє поширення даного виду спорту в Україні та перспектив його популяризації, то частка українських кібергравців у світовому масштабі визначає саме роль останніх в світовому кіберспорті.

Таким чином, визначаючи тренд характеристики кількості українських кібергравців протягом 2002- 2020 рр. справедливо зауважити про його циклічність. Так, кількість українських кіберспортсменів, що приймали участь в міжнародних змаганнях, кожний наступний рік змінювалась, то зростаючи, то скорочуючись. Про певну стабільність високопрофесійних українських кіберспортсменів можливо говорити тільки в продовж останніх трьох років (2018-2020 рр.), коли їх чисельність перевищувала 200 осіб. Проте, якщо розглядати дані цифри в рамках світового кіберспорту, то можна говорити про критичну ситуацію, оскільки частка українських кіберспортсменів у світовому



масштабі не перевищувала 5%. За останні вісім років чисельність вітчизняних кіберспортсменів скоротилась з 2% до 1%. Від світового масштабу кібергравців. Це свідчить про значне відставання розвитку кіберспорту в Україні порівняно до інших держав, де темп приросту активних кіберспортсменів, що приймають участь в міжнародних турнірах, випереджає кожен попередній рік.

Переходячи до якісної характеристики українських кіберспортсменів відзначимо певні позитивні зрушення. Починаючи з 2010 року, за виключенням 2019 р., середній заробіток українських кіберспортсменів перевищував відповідний показник в світі

В середньому за десять років українські кіберспортсмени заробляли на 144% більше ніж кібергравці в світі, тобто рівень вітчизняних кіберспортсменів був значно вищим від середньосвітового. Проте необхідно пам'ятати про незначну чисельність вітчизняних кіберспортсменів. Підтвердженням цьому виступає й показник відношення призових виграних вітчизняними кіберспортсменами до загальносвітового призового фонду. Якщо, аналізувати місце українських кібергравців в світовому кіберспорті на основі відношення призових виграних вітчизняними кіберспортсменами до загальносвітового призового фонду, то необхідно зазначити, що за виключенням 2010 р. та 2011 р., даний показник не перевищував 4%. Проведений аналіз свідчить про відсутність ефекту масштабу в українському кіберспорті, наша держава має висококласних кібер-спортсменів, які демонструють добрі результати на світовій кіберарені, проте чисельність даних гравців мінімальна.

Завершальним етапом дослідження ролі та місце українських кібергравців в світовому кіберспорті є аналіз рейтингового місця України за призовими отриманими в світових кібертурнірах, а також абсолютне значення призових отриманих вітчизняними кіберспортсменами. Отже, справедливо зауважити, що в останні вісім років (2012-2019 рр.) Україна швидко втрачає рейтингові позиції за обсягом призових отриманих у світових кібертурнірах. Так, якщо у 2011 р. наша держава за досліджуваним показником посідала третє рейтингове місце, то в 2019 вже 28 місце. Певне покращення рейтингової позиції України прослідковується в наступному 2020 р. (19 рейтингове місце), проте на фоні скорочення абсолютного значення призових отриманих українськими кіберспортсменами. Ці зміни пояснюються більше наслідками пандемії та, відповідно, ще інтенсивнішого скорочення кіберспортсменів інших держав, які виступають на міжнародних змаганнях та, які не мали змоги виїхати з держави.

Досліджуючи соціальні наслідки кіберспорту, слід вказати, що його поява має безпосередній вплив на розвиток традиційних видів спорту.

Поява кіберспорту ознаменувала зародження абсолютно нового потенціального ринку, в рамках якого з'явилися нові форми спортивних



змагань та спортивні майданчики, які приваблюють значну аудиторію споживачів спортивного контенту.

Слід акцентувати увагу на тому, що велика соціальна цінність кіберспорту полягає у залученні до активного життя людей з обмеженими можливостями. Це стосується як можливостей організації змагань між ними, так і можливостей участі спортсменів-інвалідів у відкритих турнірах на загальних умовах. Найбільші фірми ігрової промисловості зацікавлені у такому залученні й створюють для них спеціальні аксесуари, що забезпечують повноцінну участь у змаганнях нарівні зі звичайними гравцями.

Значне місце в повсякденному житті сучасної людини й молоді зокрема займає сфера дозвілля, що є однією зі сфер життєдіяльності молодого покоління, в якій виражено проявляються наслідки інформатизації та подальшої цифровізації суспільства, розвиток, поширення й популяризація комп'ютерних ігор, зародження й визнання кіберспорту.

Як зауважує А.А. Ісмаїлов, трансформації всіх сторін життя, насамперед, молоді, призвели до зміни соціокультурної ситуації в галузі дозвілля, однією з форм якої стали комп'ютерні ігри.

Популярність кіберспорту, особливо в молодіжному середовищі, спричинила зміну звичок проводити дозвілля й породила нові його форми.

Споживання аудиторії, що «цифровізується», її міграція у бік споживання медійного контенту онлайн обумовили зниження темпів зростання традиційних сегментів медіа індустрії, яка почала активно розширювати пропозиції контенту в цифровому середовищі, адаптуватися та зміщувати фокус своєї діяльності в онлайн-простір.

Крім того, в науковій літературі наведено результати соціологічного опитування, згідно з якими серед різних вікових груп (від 15 до 30 років) до комп'ютерних ігор та кіберспорту в цілому більшість приділяє заняттям комп'ютерними іграми понад дві-три години на тиждень.

Аналіз науково-методичної й спеціальної літератури дозволив встановити, що на сьогодні панує кілька точок зору, а саме:

- 1) комп'ютерні ігри сприяють соціалізації;
- 2) комп'ютерні ігри сприяють соціалізації у виконанні певних умов;
- 3) комп'ютерні ігри однозначно сприяють соціалізації.

Висновки. У наслідок аналізу даних наукової літератури, нами систематизовано головні теоретичні відомості з питань становлення й розвитку світового й українського кіберспорту. Встановлено, що в теперішній час кіберспорт продовжує стрімко розвиватися й поява майданчиків для онлайн-трансляцій комп'ютерних ігор у мережі Інтернет стала новим рушійним фактором розвитку кіберспорту. Прогнозовано темпи розвитку кіберспорту як у світі, так і в Україні продовжуватимуть посилюватися. За



даними літературних джерел, кіберспорт доцільно розглядати з двох точок зору: як професійний вид діяльності так і як частину індустрії розваг.

Література:

1. Анохін Е. Система проведення змагань в кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання. 2021.
2. Податкові вигоди від легалізації кіберспорту в Україні. Економічний Нобелівський Вісник. 2018;11:11-15. 4. Бишевец Н, Сергієнко К, Голованова Н.
3. Підготовка студентів закладів вищої освіти фізкультурного профілю до застосування методу експертних оцінок. Теорія і методика фізичної культури і спорту. 2018, Бріскін Ю, Онопко В, Пітин М.
4. Періодизація розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2015
5. Bryce, J., & Rutter, J. Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings DIGRA 2002, 1. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/killing-like-a-girl-gendered-gaming-and-girl-gamers-visibility/>
6. Esports Earnings <https://www.esportsearnings.com/history/2020/countries>
7. Hemphill, D. (2005). Cybersport. Journal of the Philosophy of Sport, 32, 195–207. doi:10.1080/00948705.2005.9714682
8. Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. New Media & Society, 10, 851–869. doi:10.1177/1461444808096248
9. Mora, P., & He´as, S. (2018). From videogamer to e-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/265047617_FROM_VIDEOGAMER_TO_E-SPORTSMAN_TOWARD_A_GROWING_PROFESSIONALISM_OF_WOLRD-CLASS_PLAYERS
10. Rambusch, J. (2011). Mind games extended: Understanding gameplay as situated activity (Doctoral thesis). Linköping Universitet, Sweden. Retrieved from <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:375941/FULLTEXT01.pdf>se:his:diva-1463
11. Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. Games and Culture, 4, 205–227. doi:10.1177/1555412009339730
12. Reitman J. G., Anderson-Coto M. J., Wu M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. Games and Culture, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
13. Thiborg, J. (2009). eSport and governing bodies—An outline for a research project and preliminary results. Kultur-Natur Conference. Retrieved from <http://muep.mau.se/handle/2043/10746>

References:

1. Anohin, E. (2021). Sistema provedennja zmagani' v kibersporti [The system of holding competitions in e-sports]. *Teorija i metodika fizichnogo vihovannja - Theory and methodology of physical education*, [in Ukrainian].
2. Bishevec', N, Sergienko, K, Golovanova, N. (2018). Podatkovi vigodi vid legalizacii kibersportu v Ukraïni [Tax benefits from the legalization of eSports in Ukraine]. *Ekonomichnij Nobelivs'kij Visnik - Economic Nobel Bulletin*, 11, 11-15 [in Ukrainian].
3. Briskin, Ju, Onopko, V, Pitin, M. (2018). Pidgotovka studentiv zakladiv vishhoï osviti fizkul'turnogo profilju do zastosuvannja metodu ekspertnih ocinok [Preparation of students of higher education institutions of physical culture to use the method of expert evaluations]. *Teorija i metodika fizichnoï kul'turi i sportu - Theory and methods of physical culture and sports* [in Ukrainian].



№ 14(28)
2023

НАУКА
і ТЕХНІКА

серії: право, економіка, педагогіка,
техніка, фізико-математичні науки

СЬОГОДНІ



4. Sportivnij visnik Pridniprov'ja [Periodization of eSports development]. *Periodizacija rozvitku kibersportu - Periodization of eSports development* [in Ukrainian].

5. Bryce, J., & Rutter, J. (2002). Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings DIGRA 2002*, 1. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/killing-like-a-girl-gendered-gaming-and-girl-gamers-visibility/>

6. Esports Earnings <https://www.esportsearnings.com/history/2020/countries>

7. Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32, 195–207. doi:10.1080/00948705.2005.9714682

8. Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10, 851–869. doi:10.1177/1461444808096248

9. Mora, P., & He´as, S. (2018). From videogamer to e-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/265047617_FROM_VIDEOGAMER_TO_E-SPORTSMAN_TOWARD_A_GROWING_PROFESSIONALISM_OF_WOLRD-CLASS_PLAYERS

10. Rambusch, J. (2011). *Mind games extended: Understanding gameplay as situated activity* (Doctoral thesis). Linköping University, Sweden. Retrieved from <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:375941/FULLTEXT01.pdf>se:his:diva-1463

11. Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. *Games and Culture*, 4, 205–227. doi:10.1177/1555412009339730

12. Reitman J. G., Anderson-Coto M. J., Wu M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>

13. Thiborg, J. (2009). eSport and governing bodies—An outline for a research project and preliminary results. *Kultur-Natur Conference*. Retrieved from <http://muep.mau.se/handle/2043/10746>

